

FOOTIME

RÈGLE DU JEU

De 2 à 8 joueurs - AGE : à partir de 8 ans

MATÉRIEL

- ✓ 112 cartes représentant les différentes actions de jeu
- ✓ 1 plateau représentant le terrain de football
- ✓ 1 pion représentant le ballon
- ✓ 24 pions représentant les footballeurs (dont 2 pions de remplacement)
- ✓ 22 socles transparents pour le maintien des pions footballeurs
- ✓ 6 socles jaunes pour le maintien des pions footballeurs sanctionnés d'un carton jaune
- ✓ 1 dé

BUT DU JEU

Marquer un maximum de buts au cours d'un match de football en imposant son style de jeu pour remporter la victoire !

DURÉE DU JEU ⌚

Le match se joue en 2 périodes de durée égale.

Définissez ensemble **un temps de jeu**.

Le temps de jeu conseillé est de 90 minutes, soit 45 minutes par période.

PRÉPARATION DU JEU 🎲

Formez 2 équipes composées du même nombre de joueurs.

Placez-vous autour du plateau de jeu en alternant les équipes.

Mélangez et distribuez 8 cartes par joueur (ne communiquez jamais vos cartes).

Le reste des cartes est placé face cachée à côté du plateau pour former la pioche.

Chaque équipe dispose de 11 pions représentant les footballeurs dont 1 gardien.

Désignez 1 capitaine par équipe.

Les capitaines se départagent au dé pour déterminer l'équipe qui engage.

DÉROULEMENT DU JEU

Chaque période commence par un COUP D'ENVOI.

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient votre tour :

Déposez une de vos cartes face visible pour effectuer une action de jeu.

Piochez pour toujours disposer de 8 cartes en main.

Suivant l'action, vous pouvez, durant votre tour, être amené à déplacer les pions, jouer une ou plusieurs cartes, lancer le dé et/ou interagir avec un autre joueur.

COUP D'ENVOI

Le ballon doit être placé sur le point central et les gardiens au centre de leur ligne de but.

L'équipe qui engage place ses pions dans sa moitié de terrain dont un à 1 point du ballon en ayant la priorité sur la ligne médiane. L'équipe adverse place ses pions dans sa moitié de terrain hors du cercle central. Le joueur donnant le coup d'envoi lance un dé et déplace le ballon de la valeur du dé pour effectuer la mise en jeu.

DÉPLACEMENT DES PIONS

Le déplacement d'un pion se fait de point en point côte à côte dans n'importe quelle direction.

Le ballon peut passer sur tous les points à condition que sa position finale soit un point libre.

Un pion footballeur ne peut pas passer sur un point occupé par un autre pion footballeur.

Lorsqu'un joueur déplace le pion représentant le gardien, il doit obligatoirement le replacer au centre de sa ligne de but à la fin de son tour. Aucun autre pion footballeur ne peut être positionné sur les points constituant les buts.

CONSERVATION DE BALLE

Votre équipe conserve son tour à la suite d'une passe réussie ! L'action est considérée comme réussie lorsque vous positionnez le ballon à 1 point d'un autre pion de votre équipe.

Conservation de balle possible à la suite d'un COUP D'ENVOI ou des actions provoquées par les cartes suivantes : *PASSE OU TIR, JOKER, PASSE AÉRIENNE, SORTIE, FAUTE, ARRÊT DU GOAL, CLAQUETTE, POTEAU.*

HORS-JEU

Un pion est en position de hors-jeu quand il n'est pas dans sa moitié de terrain et qu'il est plus près de la ligne de but adverse que le ballon et l'avant-dernier pion de l'adversaire.

Il n'y a pas de situation de hors-jeu sur une touche.

Il est interdit de jouer ou d'interagir avec un pion en position initiale de hors-jeu.

Si le hors-jeu est signalé, le tour est perdu.

L'adversaire récupère le ballon, le place dans sa moitié de terrain et joue.

COMMENT MARQUER UN BUT ?

Un but est marqué quand le ballon est positionné sur un des points constituant le but et que le joueur suivant, au début de son tour, n'utilise aucune des cartes de parade : *ARRÊT DU GOAL, CLAQUETTE, POTEAU* et *VAR*. L'équipe ayant encaissé le but procède à un nouveau COUP D'ENVOI.

MI-TEMPS

La mi-temps intervient lorsque le temps de la 1^{ère} période est écoulé et que le ballon est hors des surfaces de réparation.

Mélangez et redistribuez les cartes.

Changez vos pions de moitié de terrain.

L'équipe qui n'a pas engagé en début de match effectue un COUP D'ENVOI.

La 2^{nde} période débute.

FIN DU MATCH

La fin du match intervient lorsque le temps de la 2^{nde} période est écoulé et que le ballon est hors des surfaces de réparation.

La victoire est accordée à l'équipe ayant marqué le plus de but.

En cas d'égalité, il est possible de jouer la PROLONGATION ou les TIRS AU BUT.

PROLONGATION

La prolongation est une période supplémentaire pour départager les équipes.

Aucune durée n'est définie, elle prend fin dès qu'un but est marqué.

Mélangez et redistribuez les cartes.

Les capitaines se départagent au dé pour déterminer l'équipe qui engage.

Cette équipe effectue un COUP D'ENVOI.

La victoire est accordée à la première équipe qui marque.

TIRS AU BUT

La séance de tirs au but permet de départager les équipes.

Les capitaines s'affrontent au dé pour déterminer l'équipe qui tire en premier.

Le tireur place le ballon sur le point de pénalty et un de ses pions derrière le ballon.

L'adversaire place son gardien sur la ligne de but.

Le tireur lance un dé :

- ✓ S'il fait moins de 3, le tir est manqué.
- ✓ S'il fait 3 ou plus, l'adversaire lance un dé et doit faire au minimum la même valeur que le tireur pour parer sinon le tir est marqué.

L'adversaire devient le tireur pour continuer la séance.

Les équipes tirent en alternance jusqu'à ce que 5 tirs aient eu lieu pour chaque équipe.

La séance prend fin prématurément si une équipe a acquis une avance suffisante pour ne pas être rattrapée.

Si un nombre identique de buts a été marqué à la fin de la séance, les tirs continuent un par un jusqu'à ce qu'une équipe marque et l'autre pas.

L'équipe qui marque le plus de buts remporte la victoire.

VARIANTE : OBJECTIF DE BUT

Définissez ensemble **un nombre de but à marquer** plutôt qu'un temps de jeu précis.

Lorsque la moitié du nombre de buts à atteindre est marquée par une équipe, effectuez la MI-TEMPS. La première équipe qui atteint l'objectif de but remporte le match !

LES CARTES

Toute carte déposée par un joueur est considérée comme jouée. Dans le cas où la carte jouée n'est pas adaptée à la situation, le joueur la déposant perd son tour. La pioche sert à remplacer une carte jouée. Le tas de cartes jouées est mélangé et forme la nouvelle pioche dès que celle-ci est épuisée.

DÉPLACEMENT 1/2/3/4/5/6

Déplacez un pion de votre équipe de la valeur de votre carte.

Si vous touchez le ballon lors de votre déplacement, placez le à 1 point autour de votre pion.

ACCÉLÉRATION

Combinez cette carte à une carte *DÉPLACEMENT* ou *JOKER* pour doubler la valeur d'un déplacement.

PASSE OU TIR 1/2/3/4/5/6

Si un pion de votre équipe est situé à 1 point du ballon, déplacez le ballon de la valeur de votre carte.

PUISSANCE

Combinez cette carte à une carte *PASSE OU TIR* ou *JOKER* pour doubler la valeur d'une passe ou d'un tir.

JOKER 7/9

Effectuez un *DÉPLACEMENT* ou une *PASSE OU TIR* de la valeur de votre carte.

PASSE AÉRIENNE

Si un pion de votre équipe est situé à 1 point du ballon, déplacez le ballon à 1 point de n'importe quel autre pion de votre équipe.

GESTE TECHNIQUE

Si un pion de votre équipe est situé à 1 point du ballon, réorientez le ballon à 1 point autour de ce pion et rejouez.

TACLE

Tentez de récupérer le ballon lors de votre tour y compris lors d'une *CONSERVATION DE BALLE* adverse en déposant cette carte avant l'adversaire suivant.

Lancez un dé.

Déplacez le pion de votre équipe le plus proche du ballon de la valeur du dé.

DUEL

Utilisez cette carte lorsque, durant le tour précédent, l'adversaire place un de ses pions à 1 point d'un pion de votre équipe.

Affrontez cet adversaire au dé :

- ✓ Si vous réalisez le plus gros score, déplacez le pion adverse de la valeur du dé.
- ✓ En cas d'égalité ou si l'adversaire fait le plus gros score, aucun pion n'est déplacé.

Rejouez.

BLESSÉ

Déclarez un pion de votre adversaire blessé à l'exception du gardien.

Placez ce pion dans une des zones délimitées par les lignes pointillées et rejouez.

Lorsque votre équipe dispose d'un pion blessé, il vous sera possible de le réintégrer lors du prochain COUP D'ENVOI ou en jouant une carte *CHANGEMENT*.

CHANGEMENT

Renouvelez votre jeu en jetant vos cartes indésirables.

En cas de besoin, remplacez 1 pion de votre équipe :

Si ce pion est sanctionné d'un carton jaune, restituez-lui son socle d'origine.

Si ce pion est blessé, réintégrez-le en le plaçant sur un point libre de la ligne médiane.

Rejouez.

SORTIE

Bénéficiez d'une TOUCHE, d'un CORNER ou d'un SIX MÈTRES si l'adversaire place le ballon sur la ligne de touche ou la ligne de but (hors points constituant le but).

TOUCHE

Une touche est accordée quand l'adversaire place le ballon sur la ligne de touche (hors coins).

Placez n'importe quel pion de votre équipe hors du terrain à côté du ballon.

Lancez un dé et déplacez le ballon de la valeur du dé.

Avancez le pion ayant effectué la touche à la place initiale du ballon.

CORNER

Un corner est accordé quand l'adversaire place le ballon sur sa ligne de but (coins inclus).

Positionnez le ballon sur le point de corner le plus proche.

Si une équipe a un pion placé sur le point de corner, elle doit le déplacer dans sa moitié de terrain.

Placez n'importe quel pion de votre équipe hors du terrain à côté du ballon.

Lancez un dé et déplacez le ballon de la valeur du dé.

Avancez le pion ayant effectué le corner à la place initiale du ballon.

SIX MÈTRES

Un six mètres est accordé quand l'adversaire place le ballon sur votre ligne de but (coins inclus).

Positionnez le ballon sur un des points libres de la ligne des six mètres.

Placez votre gardien à 1 point autour du ballon.

Lancez un dé et déplacez le ballon de la valeur du dé.

Replacez votre gardien au centre de sa ligne de but.

FAUTE

Déclarez une faute lorsque, durant le tour précédent, l'adversaire place un de ses pions à 1 point d'un pion de votre équipe pour bénéficier d'un COUP FRANC ou d'un PÉNALTY.

COUP FRANC

Bénéficiez d'un coup franc quand la faute est subie hors de la surface de réparation adverse. Positionnez le ballon à la place du pion ayant subi la faute.

Placez ce même pion à 1 point autour du ballon.

Lancez un dé et déplacez le ballon de la valeur du dé.

PÉNALTY

Bénéficiez d'un pénalty quand la faute est subie dans la surface de réparation adverse.

Positionnez le ballon sur le point de pénalty.

Placez le pion ayant subi la faute à 1 point derrière le ballon.

Le gardien reste placé au centre sa ligne de but.

Tout autre pion dans la surface de réparation doit être déplacé hors de celle-ci par son équipe.

Lancez un dé et déplacez le ballon de la valeur du dé en direction du but adverse.

CARTON JAUNE

Si, une carte *FAUTE* est déposée lors de votre tour ou de celui de l'adversaire précédent, aggravez la faute d'un carton jaune.

Remplacez le socle du pion adverse impliqué dans la faute par un socle jaune.

Si le pion est déjà marqué d'un socle jaune, expulsez le définitivement du plateau de jeu.

Bénéficiez du COUP FRANC ou du PÉNALTY.

CARTON ROUGE

Si, une carte *FAUTE* ou *CARTON JAUNE* est déposée lors de votre tour ou de celui de l'adversaire précédent, aggravez la faute d'un carton rouge.

Expulsez définitivement le pion adverse impliqué dans la faute du plateau de jeu.

Bénéficiez du COUP FRANC ou du PÉNALTY.

Si le gardien se voit expulsé à la suite d'une faute alors il doit être remplacé par un pion au choix de son équipe.

Si une des 2 équipes dispose de moins de 7 pions sur le plateau de jeu alors le match prend fin prématurément. Dans ce cas, cette équipe perd le match par forfait 3-0.

VAR

Affrontez au dé l'adversaire précédent, jusqu'à vous départager, pour contester un but, une faute ou un carton :

- ✓ Contestation d'un but : le joueur qui effectue le plus gros score valide ou annule le but.
- ✓ Contestation d'une faute ou d'un carton : le joueur qui effectue le plus gros score valide ou annule le coup de pied arrêté et le carton.

En cas d'annulation, le joueur utilisant cette carte rejoue.

ARRÊT DU GOAL

Le gardien arrête le ballon lorsqu'il est positionné sur l'un des points de son but.
Dégagez le ballon dans votre moitié de terrain.

CLAQUETTE

Le gardien repousse le ballon lorsqu'il est positionné sur l'un des points de son but.
Lancez un dé pour déterminer la puissance de la claquette.
Déplacez le ballon de la valeur du dé.

POTEAU

Le poteau repousse le ballon lorsqu'il est positionné sur l'un des points du but.
Déplacez le ballon de la valeur de la carte ou du dé joué précédemment par l'adversaire.
Si exceptionnellement la valeur est indéterminée, lancez un dé pour déplacer le ballon.
En cas de sortie à la suite d'un poteau, l'équipe qui défend bénéficie d'un SIX MÈTRES.

ÉCHANGE

Échangez une de vos cartes avec n'importe quel autre joueur en piochant au hasard dans son jeu et rejouez.

REDISTRIBUTION

Provoquez la redistribution des cartes et rejouez.

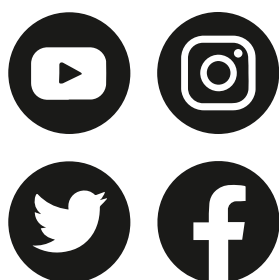
CRÉDITS

Auteur : Jean-Jacques MATTIOLI

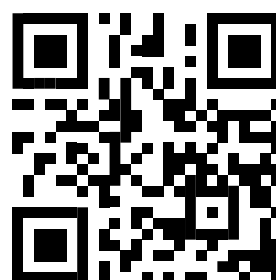
Optimisé par Billy, Anthony et Kévin MATTIOLI

Édité par GAMESTUD – 36 rue Victor Hugo 80300 Albert, FRANCE

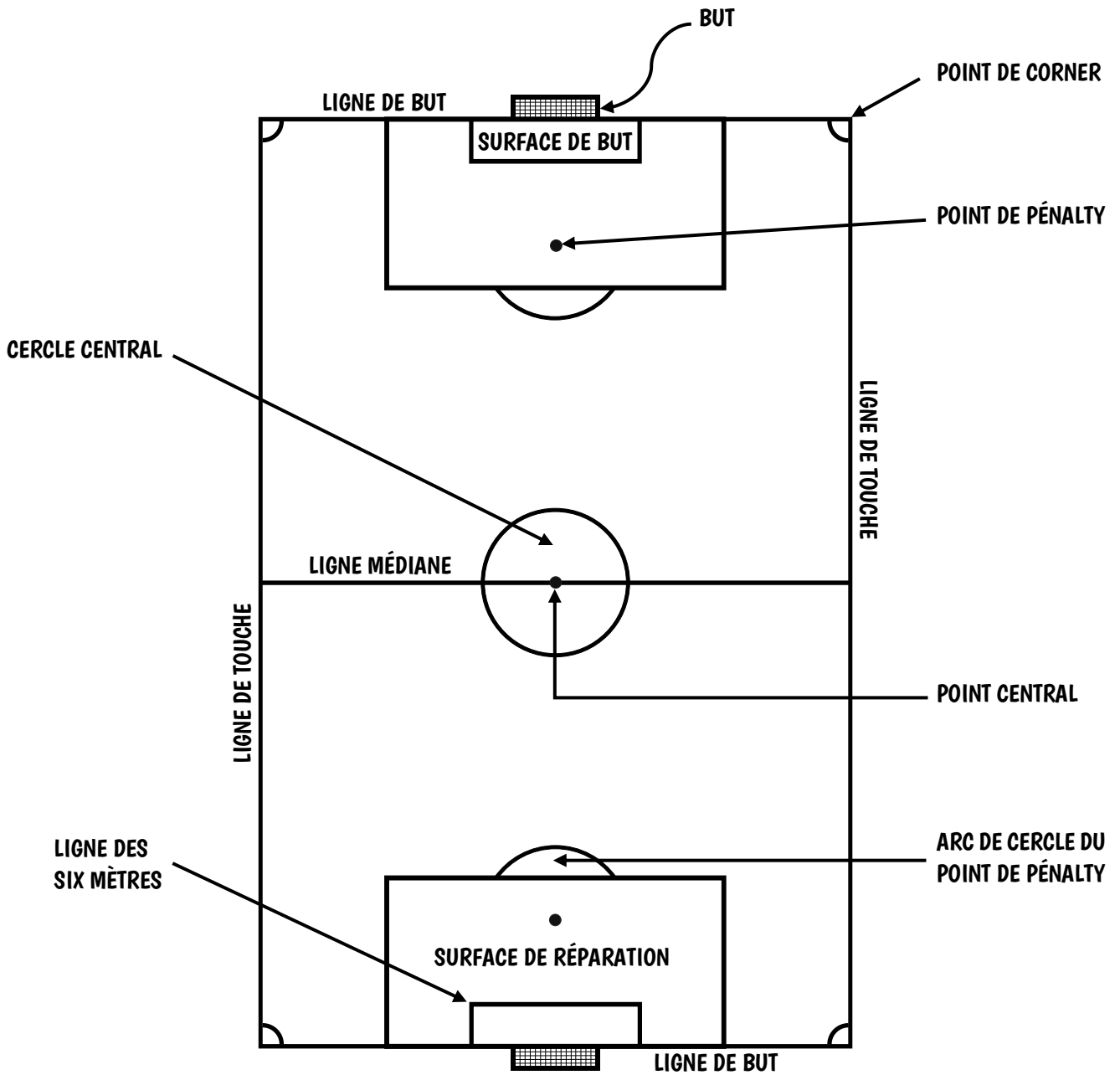
SUIVEZ-NOUS !



GAMESTUD.FR/FOOTIME



PLATEAU DE JEU



Tous les points présents sur une ligne constitutive d'une zone sont considérés à l'intérieur.



CE



GAMESTUD

FFR21-01